IM-DOL-GYBP-FRA





MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1625847M 0105/S&L [0603/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque DONKEY KONG™ JUNGLE BEAT pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LES BONGOS DK.



CE JEU SUPPORTE LES MODES 50 HZ ET 60 HZ.



Sommaire

Menez DK, tambour battant, vers le trône du roi des singes, au cours d'une aventure pleine de bananes !





Commandes

Pour profiter au mieux de Donkey Kong™ Jungle Beat, nous vous conseillons l'utilisation du bongo DK™. Les explications dans ce manuel ainsi que les conseils de jeu à l'écran se rapportent à l'utilisation du bongo DK.

Bongo DK



Baril droit + baril gauche

DK saute lorsque vous frappez les deux barils simultanément (voir page 13).



Baril gauche

- Marcher vers la gauche.
- Frapper plusieurs fois pour courir (voir page 12).
- Sélectionner une option.



Baril droit

- Marcher vers la droite.
- Frapper plusieurs fois pour courir (voir page 12).
- Sélectionner une option.



START/PAUSE

- Valider.
- Mettre le jeu en pause (voir page 14).



Capteur sonore

Lorsque vous tapez dans vos mains, DK se frappe la poitrine, tape des mains, tend le bras ou effectue d'autres actions (voir page 12).







Manette NINTENDO GAMECUBE

Stick directionnel
- Marcher vers la droite/vers la gauche.
- Sélectionner une option.

Bouton A
- Sauter.
- Valider.



Stick C

Taper des mains, se frapper la poitrine, tendre le bras, etc.

START/PAUSE
- Mettre le jeu en pause.
- Valider.

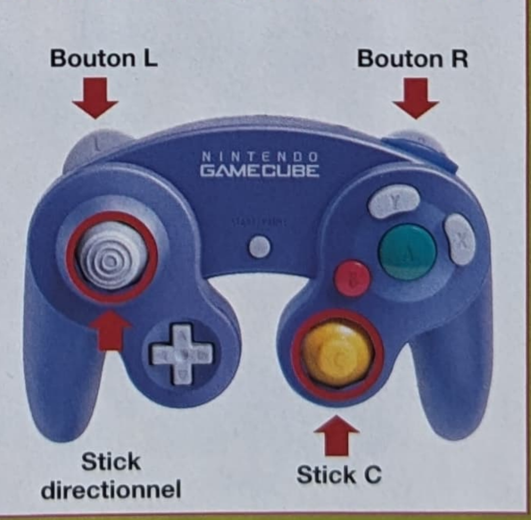
Bouton B + Stick directionnel

Appuyez plusieurs fois pour courir.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.







Précautions d'utilisation du bongo DK

Attention

- Le bongo DK est très sensible et a été conçu pour répondre à des coups légers. De même, le capteur sonore devrait réagir à des niveaux sonores peu élevés.
- Ne frappez pas trop fort sur le bongo DK, vous pourriez endommager les capteurs ou vous blesser.
- Ne jouer pas avec le bongo DK de façon prolongée. Nous vous recommandons de cesser de jouer dès que vous ressentez de la fatigue.
- Ne frappez le bongo DK qu'avec vos mains : l'utilisation de baguettes ou autres objets durs pourrait causer des dysfonctionnements.
- Lorsque vous jouez avec le bongo DK, pensez à votre voisinage. Souvenez-vous que le bruit ou les vibrations peuvent les déranger à certaines heures.

Note : avant d'utiliser le bongo DK, lisez le manuel d'instruction fourni avec celui-ci.

Démarrer le jeu

Insérez le disque de jeu DONKEY KONG JUNGLE BEAT dans votre NINTENDO GAMECUBE et insérez une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans le Slot A (le Slot B n'est pas utilisé pour ce jeu). Fermez le couvercle de la console et appuyez sur le bouton POWER. L'**écran titre** apparaîtra.



Lors de votre première partie

Créez un fichier de sauvegarde DONKEY KONG JUNGLE BEAT sur la carte mémoire dans le Slot A en suivant les instructions à l'écran.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes: anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.

Vous pouvez également choisir une autre langue pendant le jeu (voir page 9).

Mode 60 Hz



Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le **mode 60 Hz** (compatibilité PAL60).

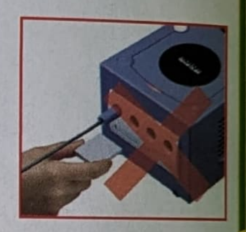
Pour activer ce mode, sélectionnez MODE 60 HZ lorsque s'affiche l'**écran de sélection du mode**. Le mode utilisé la dernière fois que vous avez joué avec votre NINTENDO GAMECUBE apparaît en surbrillance. Si vous ne faites aucun choix, le jeu démarrera automatiquement dans ce mode. Si l'affichage de votre TV n'apparaît pas correctement après avoir sélectionné MODE 60 HZ, éteignez votre console puis allumez-la de nouveau et sélectionnez MODE 50 HZ.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE (vendu séparément) sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une compatibilité PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Sauvegarder

Lorsque vous terminez un royaume, la partie est automatiquement sauvegardée (voir page 10). Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul fichier DONKEY KONG JUNGLE BEAT par carte mémoire.

- Pour pouvoir sauvegarder une partie, la carte mémoire insérée dans le Slot A doit disposer de trois blocs libres.
- Si vous souhaitez reprendre la partie là où vous vous étiez arrêté, assurez-vous que la carte mémoire contenant votre fichier DONKEY KONG JUNGLE BEAT est insérée dans votre NINTENDO GAMECUBE.
- Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une carte mémoire.
- Ne touchez ni à la carte mémoire ni au bouton POWER pendant que le jeu sauvegarde votre partie. Cela pourrait endommager votre NINTENDO GAMECUBE et/ou votre carte mémoire.



Si vous avez déjà sauvegardé une partie



Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, de nouveaux royaumes vous seront accessibles. Pour commencer, sélectionnez le royaume que vous souhaitez explorer.

Choisissez un royaume en frappant le baril droit ou gauche et appuyez sur START/ PAUSE pour valider.



OPTIONS



En sélectionnant OPTIONS à partir de l'écran **de sélection du royaume**, vous pouvez modifier les réglages du SON et la sensibilité du CAPTEUR SONORE (vos nouveaux réglages seront sauvegardés en quittant le mode OPTIONS).



SON

Vous pouvez choisir entre STEREO et MONO.



CAPTEUR SONORE



Vous pouvez régler le niveau sonore auquel le capteur sonore réagira. Il y a deux façons de régler sa sensibilité : AUTOMATIQUE (ce mode permet l'ajustement automatique de la sensibilité en cours de jeu) et MANUEL (ce mode vous permet d'ajuster vous-même la sensibilité). Si vous sélectionnez MANUEL, regardez DK en bas à droite de l'écran. S'il bouge même lorsque vous ne tapez pas dans vos mains, cela signifie que le capteur sonore réagit à des bruits de fond. Réglez la sensibilité sur la barre afin que DK ne réagisse plus aux bruits de fond.



LANGUE

Vous pouvez choisir la langue utilisée dans le jeu.



Déroulement du jeu

Chaque royaume compte deux stages et un face-à-face avec son souverain.



Cérémonie d'ouverture



Lors de votre première partie, vous assistez à la séquence d'ouverture avant d'accéder au premier royaume.



Traversez les deux stages



Parcourez les deux stages en essayant de réaliser le score le plus élevé possible (voir page 11).



Combattez le souverain



Après avoir terminé le second stage, vous serez provoqué en duel par le souverain du royaume en personne !



Conquérez le royaume

Si vous vainquez le souverain, le royaume est à vous et vous gagnez un ou plusieurs emblèmes selon le score que vous avez réalisé. Votre progression dans l'aventure sera sauvegardée. Si vous sélectionnez de nouveau un royaume que vous avez conquis, le jeu ne sauvegardera la partie que si vous réalisez un meilleur score.



Ecran de sélection du royaume



De nouveaux royaumes s'ouvriront à vous en fonction du nombre d'emblèmes que vous avez gagnés. Certains royaumes ne vous seront accessibles que lorsque vous aurez rassemblé suffisamment d'emblèmes.



Les emblèmes



Les différents emblèmes, par ordre de valeur, sont les suivants : bronze, argent et or.



Comment jouer

L'écran de jeu

Points

En ramassant des bananes ou d'autres objets, l'énergie dont dispose DK augmente (comptée en points). Ce compteur diminue lorsque DK se fait toucher par un ennemi ou subit une autre forme de dommages. Si DK subit des dommages alors que le compteur est à zéro, la partie se termine par un GAME OVER.



Bananes

Une banane vaut un point. Cependant les bananes peuvent vous rapporter beaucoup plus de points selon la manière dont vous les ramassez (voir page 17).

Fleurs

Des fleurs peuvent apparaître suite à certaines actions de DK au cours de ses aventures. Si vous collectez 100 fleurs, vous gagnez 100 points. Mais si vous collectez moins de 100 fleurs, vous ne gagnez rien.

Donkey Kong

Un gros plan de DK est affiché pendant le jeu (cependant, il n'apparaît pas en permanence). Si vous le regardez attentivement, vous ferez des découvertes surprenantes !



Au cours des stages...



Tapez dans vos mains à proximité de ces buissons et DK sera projeté dans la direction indiquée par la flèche.



Prenez de l'élan en vous balançant à droite et à gauche sur cette liane pour sauter plus loin.



En tournant jusqu'à l'extrémité de cette fleur, vous serez catapulté par sa tige comme par un ressort.



En sautant dans cette fleur, vous serez enfermé dans une bulle qui vous permettra de flotter dans les airs.





Mouvements de base

Marcher, courir



Si vous frappez l'un des barils, DK marche dans la direction correspondante. En frappant plusieurs fois rapidement, vous pouvez le faire courir.

Se frapper la poitrine, taper des mains, tendre le bras

Lorsque vous tapez dans vos mains, DK va faire du bruit, effectuer une action sur un objet à proximité ou tendre le bras pour se saisir d'une banane éloignée.



Le clap-attrape

En tendant le bras, DK peut se saisir de toutes les bananes à sa portée.



Attaque sonore

Cette technique sonne certains ennemis, les rendant incapables de bouger pour quelques instants.



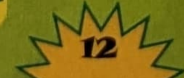
Allonge de DK et portée de son attaque sonore

Lorsque vous tapez dans vos mains, un cercle rouge et un cercle vert apparaissent à l'écran.



Le large cercle vert indique la portée de l'attaque sonore.

Le cercle rouge indique l'allonge des bras de DK.



Sauter

Frappez les deux barils en même temps pour faire sauter DK sur place.

Si vous souhaitez le faire sauter diagonalement, frappez les deux barils simultanément pendant qu'il court.





Nager

Frappez l'un des deux barils pour faire nager DK dans la direction correspondante.



Frappez à un rythme lent

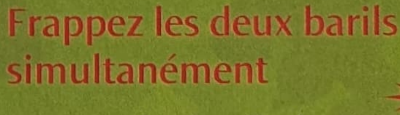
En attendant un instant entre chaque coup, vous pouvez faire nager DK horizontalement.



Frappez à un rythme rapide

Frappez rapidement pour faire plonger DK vers les profondeurs. Plus vite vous frapperez, plus vite il plongera.

Frappez les barils l'un après l'autre



Frappez les barils alternativement pour faire plonger DK verticalement en ligne droite.

Frappez les deux barils simultanément



Frappez les barils droit et gauche en même temps pour faire nager DK vers la surface.

Saut mural

Placez-vous face à un mur et sautez : lorsque DK touche le mur, frappez le baril correspondant à la direction dans laquelle vous voulez sauter. En répétant cette action entre deux murs opposés, vous pouvez atteindre des hauteurs vertigineuses.



Lorsque DK s'accroche à un mur, frappez le baril correspondant à la direction de ce mur pour qu'il se tienne fermement au lieu de tomber.

Salto arrière





Si vous frappez le baril opposé au sens de la course de DK, il freine brusquement ; sautez avant qu'il ne s'arrête pour effectuer un salto arrière.

Chute rapide





Si vous appuyez longuement sur les deux barils pendant que DK est en l'air, il plongera tout droit vers le sol.

Mettre le jeu en pause

En appuyant sur START/PAUSE, vous mettez le jeu en pause et le menu de pause s'affiche. Ce menu vous propose de recommencer le royaume depuis le début ou de revenir à l'**écran de sélection du royaume** (vous ne pouvez pas sauvegarder votre progression tant que le royaume n'est pas conquis).





Défiez les souverains de la jungle !

Informations à l'écran



Barre de vie du souverain

Lorsque vous parvenez à toucher le souverain, sa barre de vie décroît ; si elle atteint zéro, vous avez gagné. Essayez différentes techniques de combat.

Barre de vie de DK

Lorsque DK est touché par une attaque de son adversaire, sa barre de vie décroît ; si elle atteint zéro, la partie se termine. Plus le score que vous avez réalisé pendant les deux stages du royaume est élevé, plus DK sera endurant.

Exemples de techniques de combat



Coup de poing

En frappant le baril droit, DK frappe de son poing droit, et inversement.



Esquive

En tapant dans vos mains au bon moment, vous effectuez une esquive permettant à DK d'éviter le coup de son adversaire.



Le combat présenté ci-dessus n'est que l'un des nombreux duels qui attendent DK !



Des alliés sur qui compter !

Ces personnages viendront en aide à DK au cours de son aventure.



Aurock



Aurock est capable de courir à une vitesse impressionnante


Accélérer


Ralentir


Sauter


Parach



Parach plane doucement vers le sol


Planer vers la gauche/vers la droite


Note : en frappant rapidement les barils l'un après l'autre, vous pouvez freiner votre chute.


Orky



Orky est extrêmement rapide sous l'eau.


S'accrocher à Orky


Lâcher Orky


Ornicoptère

En battant des ailes, Ornicoptère peut vous emporter vers le ciel.


Voler vers la gauche/vers la droite

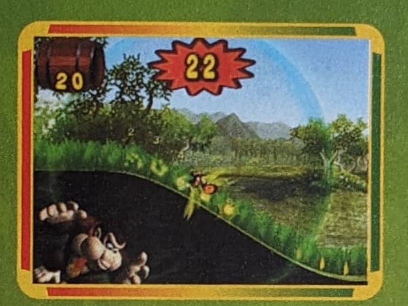



Un peu de style dans votre collecte de bananes !

Même au cœur de votre aventure, votre score doit toujours rester présent à votre esprit. Avec un peu d'ingéniosité, vous pouvez ramasser les bananes de telle sorte qu'elles vous rapportent beaucoup plus de points. Voici quelques techniques qui vous seront utiles, parmi de nombreuses autres !



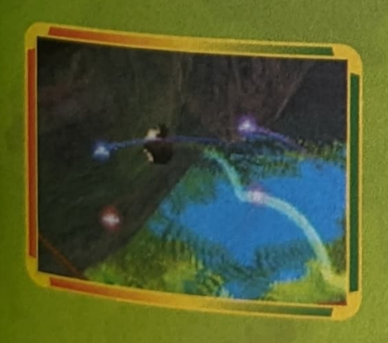
Ici, simplement en ramassant les bananes sur son chemin, DK gagne tout juste sept points…



Alors qu'en faisant un clap-attrape (voir page 12) pour ramasser toutes les bananes à sa portée en même temps, DK peut en gagner beaucoup plus !



Lorsque vous ramassez des bananes au cours d'une séquence ininterrompue d'actions aériennes, sans toucher le sol (c'est ce que l'on appelle un Combo), vous gagnez beaucoup de points. Cependant, ces points ne seront ajoutés à votre score que lorsque vous mettrez les pieds à terre ; si vous subissez des dommages avant de toucher le sol, les points seront perdus.



A chaque action aérienne supplémentaire que vous effectuez, le nombre de fées qui tournent autour de DK augmente (le nombre de fées total représente le Combo en cours). Répéter une même action plusieurs fois ne constitue pas un Combo.

Utilisez tout le potentiel du bongo DK et apprenez à maîtriser de multiples techniques !



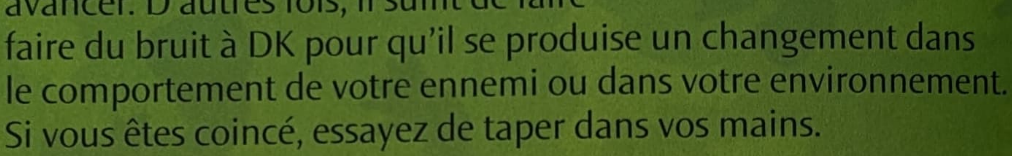


Que faire lorsque vous êtes bloqué



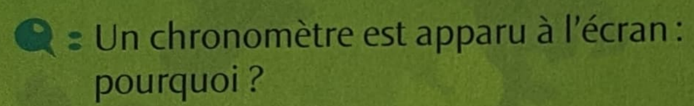
Q : Je suis complètement coincé : que puis-je faire ?

R : Si vous regardez autour de vous, vous devriez apercevoir de petits singes blancs. Leurs mouvements devraient vous indiquer ce que vous devez faire pour avancer. D'autres fois, il suffit de faire



faire du bruit à DK pour qu'il se produise un changement dans le comportement de votre ennemi ou dans votre environnement. Si vous êtes coincé, essayez de taper dans vos mains.





Q : Un chronomètre est apparu à l'écran : pourquoi ?

R : Dans certains stages, vous devez participer à des courses de vitesse, où le chronomètre mesure vos performances. Une mauvaise prestation peut parfois vous valoir un GAME OVER.



Q : Je perds toute mon énergie après être tombé dans la lave ou avoir été gelé : que dois-je faire ?

R : Si vous prenez feu ou que vous êtes gelé, votre compteur de points se met à décroître. Minimisez les dégâts en frappant rapidement alternativement les barils.



Staff

Executive Producer
Satoru IWATA

General Producers
Shigeru MIYAMOTO
Takashi TEZUKA

Producer
Takao SHIMIZU

Director
Yoshiaki KOIZUMI

Assistant Directors
Kouchi HAYASHIDA
Kimiharu HYODO
Futoshi SHIRAI
Toshihiro KAWABATA

Player-Character Programming
Hideaki SHIMIZU

System Programming Director
Naoki KOGA

Character Programming Director
Takeshi HAYAKAWA

Character Programming
Tatsuro OTA
Katsuyasu ANDO
Atsushi YAMAGUCHI

Sound
Masafumi KAWAMURA

Music
Mahito YOKOTA

Character Design
Takeshi HOSONO
Kenta MOTOKURA
Taeko SUGAWARA
Atsushi MISHIMA

Map Design
Kazumi YAMAGUCHI

Character Art & Screen Design
Yasuhiko MATSUZAKI

Effect Design
Yusuke AKIFUSA
Yumiko MATSUMIYA
Character Modelling
Daisuke WATANABE
Masanoei EZAKI
Shunsuke YAMAMOTO
Kenichi MINAMIZAWA

Map Modelling
Kazunori HASHIMOTO
Ritsuko TANAKA
Sanae SUZUKI
Tomoko YADA

3D Animation
Mieko YASUSHIMA
Katsutaka HISANAGA

Character Art Design
Hideaki TAKAMURA

Voices
Takashi NAGASAKO
Masami SUZUKI
Hironori MIYATA
Hideaki NONAKA
Shunji TAKASHINA
Masahiro OKAZAKI
Toshihide TSUCHIYA

Coordination
Katsuhito NISHIMURA

Progress Management
Keizo KATO

Technical Support
Keisuke MATSUI
Shingo OKAMOTO
Yoshito YASUDA
Hironobu KAKUI

Debug Support
Akira YANO

European Manual Localisation and Layout
Hervé Lefranc
Michaël Hugot
Silke Sczyrba
Britta Henrich
Daniela Schmitt
Carolin Fickert
Sabine Möschl
Sascha Nickel
Mario Kraus
Manfred Anton

Special Thanks To
Tadashi SUGIYAMA
Tomoaki KUROUME
Super Mario Club
Nintendo Tokyo Branch

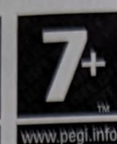
Notes



La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :











Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION


DROGUE


EPOUVANTE


CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel : 0134 4015 61 • fax: 0139 09 0141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

SOS NINTENDO
08.92.68.77.55*
7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter:

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel: 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter:

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel: 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.





France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE